

Perangkat Lunak Tutorial Coreldraw Berbasis Multimedia

Herny Februriyanti

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikubank Semarang

email : herny@unisbank.ac.id

ABSTRAK : Guna lebih meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi yang berkenaan dengan penggunaan software desain grafis, dalam menunjang pembuatan karya-karya desain grafis yang berbobot dan mempunyai nilai jual tinggi diperlukan suatu media yang mampu menyampaikan informasi yang mudah dipahami. Salah satu media informasi yang paling efektif adalah media visual dengan komputer base training dalam bentuk VCD yang dijalankan diatas perangkat komputer, dengan konsep multimedia, informasi yang ditampilkan secara efektif dan atraktif, sehingga penyerapan informasi oleh pengguna menjadi lebih baik. Permasalahan yang perlu diperhatikan : Capture desktop dan pengolahan video dan Penggabungan hasil capture yang berupa animasi terpisah satu dengan yang lain. Menggunakan metode prototyping untuk mendapatkan hasil yang maksimal, sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dihasilkan perangkat lunak yang a) memberikan fasilitas auto run agar ketika CD di masukan kedalam CD room bisa langsung terbaca dan keluar dalam tampilan monitor. b) dilengkapi dengan cara penggunaan CD tutorial ini yang berupa tutorial dengan animasi dan ada suaranya agar mudah dipahami.c) dalam penggunaan CD tutorial ini tidak memerlukan software khusus untuk menjalankannya.

Kata kunci : tutorial coreldraw, multimedia

PENDAHULUAN

Guna lebih meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi yang berkenaan dengan penggunaan software desain grafis, dalam menunjang pembuatan karya-karya desain grafis yang berbobot dan mempunyai nilai jual tinggi diperlukan suatu media yang mampu menyampaikan informasi yang mudah dipahami. Salah satu media informasi yang paling efektif adalah media visual dengan komputer base training dalam bentuk VCD yang dijalankan diatas perangkat komputer, dengan konsep multimedia, informasi yang ditampilkan secara efektif dan atraktif, sehingga penyerapan informasi oleh pengguna menjadi lebih baik.

Penguasaan perangkat lunak desain grafis sebagai sangat penting bagi seorang disainer sebagai alat bantu menuangkan ide-ide segar dan kreatif. Dari hal-hal yang diuraikan diatas ada beberapa alasan yang mendorong dibuatnya alat bantu berupa tutorial penggunaan software desain grafis antara lain:

- Keterbatasan tatap muka dalam proses belajar mengajar, Jumlah tatap muka atau jam pengajaran yang relatif sedikit membuat pembahasan materi kurang detail dan kurang

mengenai sasaran. Sehingga banyak materi yang kurang dipahami siswa / user.

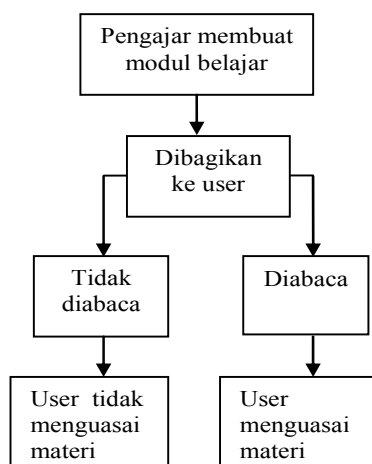
- Media yang kurang menarik, Selama ini bahan materi pengajaran yang diterima siswa / user bersifat statis, dengan media teks dan gambar yang kadang-kadang sulit untuk dipahami oleh siswa / user.
- Perhatian pengajar tidak bisa menyeluruh terhadap siswa, Dengan kapasitas kelas yang cukup banyak seorang pengajar tidak bisa memberikan perhatian yang penuh terhadap masing-masing siswa / user, sehingga tingkat penyerapan materi pendidikan tidak merata terhadap user.
- Kondisi kelas konvensional yang tidak memungkinkan materi untuk di ulang-ulang.
- Dalam satu kelas daya serap penerimaan materi pengajaran setiap siswa / user tidak sama. Tetapi disisi lain di dalam kelas konvensional tidak memungkinkan untuk mengulang-ulang materi yang telah diajarkan.

Dalam perancangan tutorial yang akan dikembangkan, dengan pendekatan Multimedia Komputer Base Training, ada beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan :

- Capture desktop dan pengolahan video, Rancang bangun tutorial yang menggunakan basis multimedia menuntut adanya media yang bergerak, dan bersuara, baik teks maupun gambar. Sehingga setiap tahapan dalam tutorial ini harus jelas dan ditampilkan dalam animasi / gerak.
- Penggabungan hasil capture yang berupa animasi terpisah satu dengan yang lain. Untuk menjadi satu kesatuan tutorial, setiap capture yang dihasilkan harus disatukan ke dalam satu layout animasi, sehingga dapat diakses secara urut atau sesuai dengan kebutuhan siswa / user.

ANALISA

Analisa Permasalahan



Gambar 1. Bagan proses media belajar

Media pembelajaran yang lama menggunakan media buku / modul, yang dibagikan kepada user atau siswa. Disamping itu juga untuk menambah pengetahuannya siswa dapat membeli literatur lain, dengan membeli buku cetak di toko buku sebagai tambahan modul belajar. Selanjutnya modul untuk dibaca, dipelajari dan dipraktekkan, adapun user yang rajin setelah sampai di rumah modul tersebut dibaca dan dipraktekkan, tetapi yang malas hanya diterima dan disimpan. Dari dua kejadian tersebut dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.

Dari dua kejadian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa modul belajar yang dibagikan

kurang efektif, karena tidak semua siswa mempelajarinya dan dipraktekkan. Pertanyaan yang akan timbul, mengapa tidak semua modul diatas tidak dipelajari oleh user secara maksimal ? Ada beberapa analisa yang perlu diperhatikan antara lain :

- Analisa seni dan desain, Dengan basis menggunakan teks dan gambar yang biasanya dicopy berulang ulang dari user satu ke yang lain, membuat warna kabur dan hanya menghasilkan warna hitam putih (BW). Dan biasanya penataan layout gambar terkesan seadanya dan bahkan gambar (image) yang tadinya fullcolor menjadi hitam putih juga.
- Analisa Materi Pembelajaran, Materi pembelajaran yang dikemas dalam media kertas alias buku / modul pemaparannya terlalu panjang dan tidak simpel, terkadang untuk user pemula yang awam komputer akan merasa kesulitan apalagi ditambah perbedaan versi dari aplikasi yang digunakan akan sangat menyulitkan. Dan apabila user salah dalam membuat langkah kerja latihan, maka user harus membuka langka kerja yang telah dilakukannya.
- Analisa Multimedia, Pada sistem yang lama tidak ada sesuatu yang menarik perhatian user, sehingga user tidak ada rasa penasaran untuk menggunakan media belajar. Karena keberadaan sistem lama yang masih berbasis teks dan belum memanfaatkan teknologi multimedia dengan maksimal, sehingga media belajar menjadi statis. Hal demikian merupakan salah satu faktor yang membuat user enggan untuk menggunakan media belajar.

Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk membuat suatu produks tutorial yang baik diperlukan perangkat keras yang memadai untuk sebuah proses produksi. Persyaratan yang harus dipenuhi adalah mendukung multimedia, antara lain:

- Prosessor Intel P4 2.80 Ghz
- Memory DDR 512 Mb
- CD ROOM Rewriteable
- VGA 64 Mb on board atau exsternal

- SoundCard on board atau eksternal
- Monitor 17"
- Keyboard
- Headseat
- Microfont
- Handycam (opsional)

Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Sebelum memutuskan untuk memulai suatu kegiatan produksi pembuatan tutorial perlu dipikirkan dahulu software yang akan digunakan dalam proses produksi, dalam proyek pembuatan tutorial CorelDraw menggunakan dua software utama yaitu:

- Camtasia untuk Capture desktop, Capturing desktop dilakukan untuk mendapatkan materi pembelajaran yang dilakukan oleh seorang tutor dari kegiatan awal sampai akhir. Extension akhir dari hasil capture berupa animasi yang extensinya disesuaikan.
- Macromedia Flash untuk Layout akhir, Layout akhir ini digunakan untuk menyatukan semua desain yang telah dibuat, baik animasi ataupun non animasi.

Kebutuhan Data

- Text, Data teks berperan sekali dalam pembuatan sebuah tutorial, data ini merupakan draft dari tutorial. Adapun data tersebut berupa langkah-langkah urutan kerja dari sebuah tutorial, yang dijadikan patokan oleh seorang nara sumber, sebelum menerangkan penggunaan suatu tool dalam aplikasi yang bersangkutan atau dalam menerangkan kasus latihan.
- Gambar, Data yang berupa gambar biasanya berupa hasil printing dari latihan penggunaan aplikasi yang berupa proyek desain grafis, misalkan saja berupa logo suatu perusahaan. Data gambar merupakan rencana hasil akhir yang akan menjadi tujuan langkah demi langkah petunjuk dalam tutorial.
- Animasi, Pada tutorial CorelDraw ini, data animasi diperoleh dengan cara capture desktop, yang hasilnya berupa animasi 2 dimensi sebagai bahan materi utama dalam tutorial. Data animasi ini dibuat sesuai

dengan materi pembelajaran, dan dibuat dengan durasi waktu yang singkat.

- Suara, Data yang di hasilkan dari capturing tentunya belum bisa langsung digunakan sebagai materi dalam tutorial, karena biasanya ada terjadi suara yang dihasilkan terlalu lemah, sehingga kurang bisa didengar. Maka suara yang ada perlu di edit supaya menghasilkan mutu suara layak untuk dikonsumsi sebagai materi tutorial. Selain data suara dari hasil recording pada saat capturing desktop ada juga data suara dari luar, berupa musik yang digunakan sebagai pengisi opening awal ataupun back sound dalam tutorial.
- Video, Data video yang diperlukan dalam tutorial ini hanyalah pelengkap, karena data ini hanya ditampilkan di depan sebagai pembuka dan sekaligus identitas dari nara sumber selaku pembuat tutorial ini.

Analisa Perancangan Sistem

Pada sistem yang baru menawarkan kemudahan bagi user, sehingga user lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang baru, dengan harapan output akhir user dapat menguasai penggunaan tool desain yaitu penguasaan aplikasi CorelDraw. Beberapa hal yang merangsang user untuk belajar aplikasi CorelDraw antara lain:

Kemudahan penggunaan fasilitas, Pada sistem yang baru ditawarkan format media pembelajaran tidak menggunakan teks lagi, tapi sudah menggunakan animasi yang bisa dikontrol kapan harus memulai dan berhenti. Dan user lebih banyak pilihan materi yang disediakan. Serta dilengkapi dengan sound yang akan memberikan keterangan kepada user tentang apa-apa yang ada atau terjadi terhadap sesuatu kejadian di layar monitor. Dan apabila ada kejadian yang kurang dipahami bisa diulang-ulang oleh user.

Penggunaan fasilitas secara bersama, User cukup menggunakan satu 1 unit komputer yang bisa di gunakan sebagai media tutorial dan media untuk belajar aplikasi CorelDraw. Jadi perhatian user tidak terpecah-pecah, hanya tertuju pada layar monitor. Coba bayangkan apabila harus menggunakan dua media, yaitu media komputer dan buku. Waktu yang digunakan user lebih lama karena akan

disibukkan dengan pemahaman materi yang ada di buku atau panduan.

Analisa Kegiatan User, Ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan oleh user terhadap media pembelajaran yang berbasis multimedia antara lain :

- Menjalankan aplikasi, Kegiatan pertama dilakukan oleh user untuk menggunakan media tutorial, yaitu dengan memasukkan CD kedalam CDROOM. Dari kegiatan tersebut user di sambut dengan tampilan opening pembukaan.
- Melihat petunjuk penggunaan CD tutorial, Setelah melewati sambutan pembukaan user melihat tampilan tutorial, yang diantaranya disediakan petunjuk tentang penggunaan CD tutorial, baik berupa teks maupun animasi.
- Memilih fasilitas yang disediakan, Tampilan ini user bisa melihat beberapa fasilitas yang disediakan, antara lain daftar isi pembelajaran, profile pembuat produk, kontak, petunjuk kegiatan menggunakan CD tutorial.
- Memilih materi tutorial, User dipersilahkan memilih materi pembelajaran yang telah disediakan, baik secara urut dari atas ke bawah ataupun secara acak.
- Menjalankan animasi tutorial, User bisa menjalankan animasi tutorial yang telah dipilihnya dan memperhatikan langkah demi langkah.
- Keluar aplikasi, Keluar dari aplikasi artinya menutup tampilan dan mengeluarkan CD dari CDROOM.

Analisa Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran pada tutorial ini memilih topik dasar yang sederhana dengan alasan untuk mudah dipahami oleh user tingkat pemula, materi tersebut antara lain meliputi :

- Pengaturan setup lembar kerja
- Penggunaan toolbar dan pembuatan objek
- Penggunaan fasilitas editing
- Penggunaan efek gambar

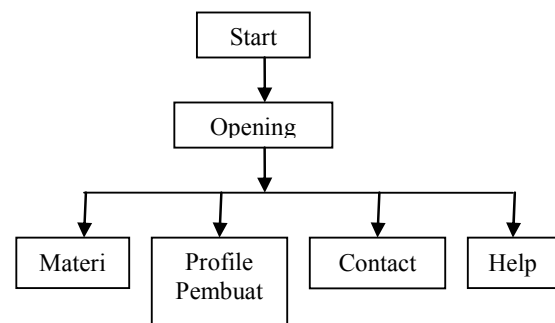
Dari setiap materi dibagi menjadi beberapa bagian atau segmen sesuai dengan kebutuhan yang masing-masing dikemas hanya membutuhkan durasi waktu yang relatif singkat kira-kira 5-7 menit saja, hal ini maksudnya untuk mengurangi kejenuhan user terhadap materi belajar serta mengingat keterbatasan waktu dan efisiensi loading data. Karena apabila data terlalu besar akan menyebabkan proses akses data semakin lama.

PERANCANGAN

Perancangan Navigasi

Sebelum diadakan pembuatan layout tutorial perlu dipikirkan dahulu bagaimana sebuah alur tutorial yang menerangkan tentang jalannya sebuah proses, agar dalam perancangannya nanti menjadi mudah dan terstruktur. Berikut gambar dari sebuah bagan alur tutorial.

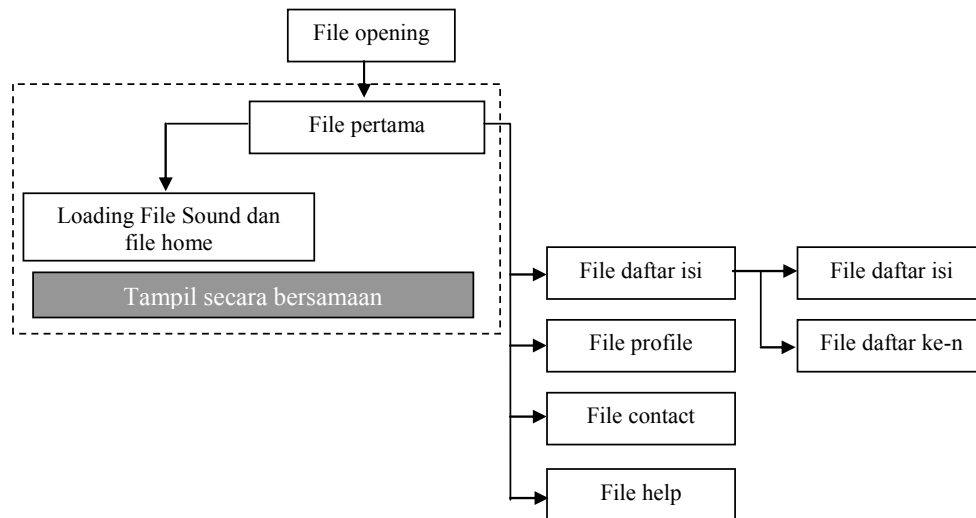
Sebelum memasuki teknis perancangan terlebih dahulu perlu dipikirkan bagaimana proses manajemen filenya. Dalam perancangan tutorial ini menerapkan sistem layering file,



Gambar 2. Bagan alur tutorial

artinya proyek terdiri dari beberapa file yang proses penampilanya bertingkat atau level, dalam hal proses loading file disesuaikan dengan kebutuhan. Jadi file yang tidak dibutuhkan tidak ditampilkan dengan maksud tujuan untuk mempercepat loading file. Berikut contoh gambar diagram manajemen file.

Perancangan Tampilan

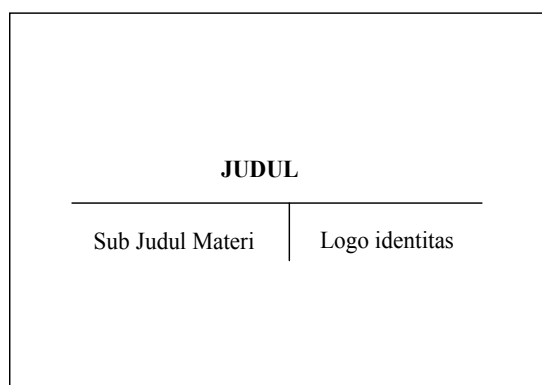


Gambar 3. Bagan manajemen file Perancangan Tampilan

Berdasarkan kegiatan user, bagan alur tutorial, dan manajemen file, maka selanjutnya sudah bisa dibuatkan perancangan masing-masing tampilan antara lain : perancangan opening, tampilan pertama, materi tutorial, profile, contact, help.

Perancangan opening

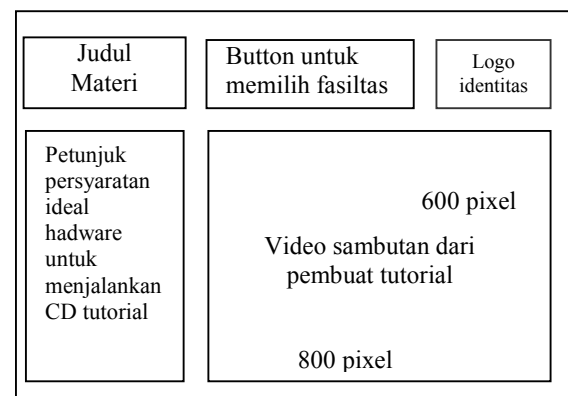
Pada perancangan opening dibuat sederhana mungkin, supaya jumlah file kecil dengan alasannya supaya loading pertama menjadi cepat. Sedangkan besarnya tampilan, menggunakan standar resolusi monitor yang terkecil 800 X 600 pixel.



Gambar 4. Desain opening

Perancangan Tampilan awal

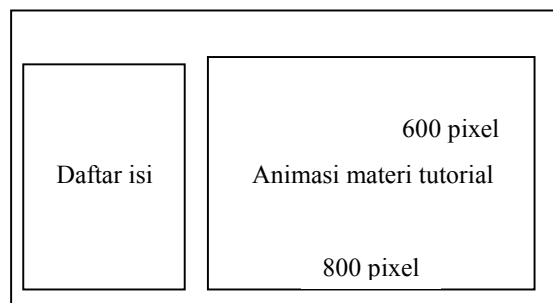
Pada perancangan tampilan awal ini disediakan fasilitas-fasilitas yang sekiranya dibutuhkan user, baik yang tampil secara langsung atau melalui proses klik button.



Gambar 5. Desain tampilan awal

Perancangan tampilan daftar isi tutorial

Pada tampilan daftar isi sebenarnya terdiri dari dua tampilan, daftar isi dan materi tutorial. Sebenarnya tampilan materi tutorial ditampilkan sesuai kebutuhan secara bergantian.



Gambar 6. Desain tampilan daftar isi

KESIMPULAN

Dihasilkan CD yang berupa tutorial aplikasi Corel Draw yang bisa digunakan

langsung oleh orang yang baru mempelajari komputer, dengan kemudahan antara lain:

- Memberikan fasilitas auto run agar ketika CD di masukan kedalam CD room bisa langsung terbaca dan keluar dalam tampilan monitor.
- Dilengkapi dengan cara penggunaan CD tutorial ini yang berupa tutorial dengan animasi dan ada suaranya agar mudah dipahami.
- Dalam penggunaan CD tutorial ini tidak memerlukan software khusus untuk menjalankannya.

Agar penggunaan CD tutorial Corel Draw ini dapat dipakai dengan baik dan dapat mendukung proses belajar mengajar serta dapat mendukung perkembangan teknologi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain:

- Perlu melihat perkembangan software terbaru sebagai bahan materi pendidikan
- Untuk menghindari adanya perselisihan dan pembajakan hasil karya multimedia ini, alangkah baiknya di daftarkan ke Lembaga Hak cipta

DAFTAR PUSTAKA

1. Danto Sihombing Mf, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
2. Giwanda G., 2003, *Panduan Praktis Teknik Studio Foto*, Pusps Swara, Jakarta.
3. Gora S. W., 2004, *Capturing & Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro*, Andi, Yogyakarta.
4. Gumelar Ms., 2004, *Animasi Tv*, PT. Gramedia, Jakarta.
5. Lukito H., 2000, *Trik Membuat Efek Teks Dengan Photoshop 5*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
6. Mayub A., 2004, *E-Learning Fisika Berbasis Macromedia Flash Mx*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
7. Suyanto M., 2004, *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

8. Warmke C., *Color Index*, Sara Dumford.
9. Widagdo B. M. dan Gora S. W., 2004, *Bikin Sendiri Film Kamu*, Pd. Anindya, Yogyakarta.
10. Wijaya D., 2002, *Tip & Trik Macromedia Flash 5.0 Dengan Action Script*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
11. Winaswan Gora S, 2004, *Motion Graphic & Visual Effect Menggunakan Adobe After Effect 6.0*, Andi, Yogyakarta.